任天堂 ファミリーコンピュータ™用カセット

FAMICOM FAMILY

PENNANT LEAGUE!!

ホームランナイター

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

DFC-YQ



DECO データイースト株式会社

このたびはデータイースト・ファミリーコンピュータ用ゲームカセット「ペナントリーグ・ホームランナイター」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。ご使用の前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。また、ゲームの内容に関するお問い合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。

使用上の注意

- カセットを交換する時は、必ず電源を切ってください。
- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショックなどは避けてください。また、絶対に分解はしないでください。

目次

ゲームモードの説明……………2
試合の進め方…………………4
画面の見方……………………6
コントローラーの使い方………7



●端子部に触れたり、水にぬらしたりしないようにご注意ください。
●長時間ゲームをする時は、健康のため、約1時間ごとに10〜15分の小休止をしてください。また、テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。



みなさん、こんにちは。スポーツニュースの時間です。本日は、野球ゲーム「ペナントリーグ・ホームランナイター」の楽しみ方をご説明致します。それでは早速、ゲーム・モードからご覧ください。

ゲームモード

「ホームランナイター」は1人でも、2人でも、もっと大勢でも楽しんでいただける野球ゲームです。"ストロベリーリーグ"と"マシマロリーグ"の2つのリーグにそれぞれ6チームずつ、またオープン戦では特別に結成された強豪チームが2チーム参加します。お気に入りのチームを選んで戦ってください。まずは、タイトル画面からプレイする人数を選んでください(✚ボタン➡スタートボタン)。

1P PLAY　"公式戦"と"オープン戦"の2種類の試合形式からどちらかを選んでください(✚ボタン➡スタートボタン)。

公式戦

最初に2つのリーグ・12球団の中から1チーム選んでください(✚ボタン➡Ⓐボタン)。試合形式は、あなたが選んだチームの所属するリーグ内の他の5チームとそれぞれ6試合ずつ、合計30試合を戦うリーグ戦です。あなたのチームが見事にリーグ優勝した時は、もう一方のリーグ優勝チームと"決定戦"を戦います。日本一を目指して頑張ってください。※対戦相手チームは順番に選ばれます。

オープン戦

特別に結成された2つのチーム、"オールドスターチーム"と"ガイジンチーム"が相手です。自分のチームを決定すると対戦相手はランダムに選ばれます。両チームともメチャクチャに強いので気を引き締めて戦ってください。

2P PLAY

2人での対戦モードです。12球団の中からそれぞれのチームを選んで(✚ボタン➡Ⓐボタン)、試合を進めてください。

試合の進め方





●先発選手の決定

各モードとも自分のチームを決定したあとは、先発選手の打順を決定します(✚ボタン➡Ⓐボタン)。

「せんぱつ かえない」➡セットされている打順で試合を始める時に選んでください。また、打順の変更が終了した時に使います。

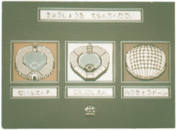
「せんぱつ かえる」➡自分で打順を入れ換える時に選んでください。打順の変更が終了した時には、「せんぱつ かえない」を選んで、画面を進めてください。

※「ホームランナイター」では投手の打順が9番に決められているので、先発選手の打順の変更は1番から8番の選手で行います。また、投手は他のポジションを守れません。

※たとえば、3番打者と4番打者を入れ換える時は、どちらかの打者を一度控えの選手に置き換えてから、もう二回選手の入れ換えをしてください。

※選手名と一緒についている数字は、左から打率、本塁打数です。

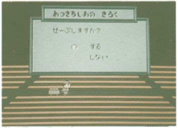
●先発投手の決定　打順が決定した後は、先発投手の決定です。投手名と一緒についている数字は、左から防御率、スタミナです。



●球場の選択　「ホームランナイター」には、3つの球場があります。2P PLAYの場合にはコントローラーI（✚ボタン➡Ⓐボタン）で選べますが、1P PLAYの場合は、対戦相手によって球場が自動的に決められます。

●成績・記録の記憶について

試合の結果、打者の成績などは記憶させることができます。試合終了後に"熱き血潮"の記録をつくってください。ただし、オープン戦の記録は記憶されません。

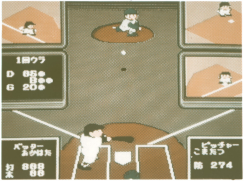


※記憶されたモードを再開する時は、必ずタイトル画面から「つづきをやる」を選んでください（✚ボタン➡スタートボタン）。

記録をセーブし電源を切る時は、必ずリセットボタンを押しながら電源を切ってください。

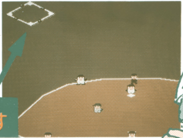
●画面の見方

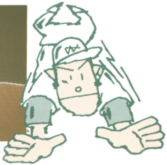
試合中の画面にはテレビの野球放送のように、いろいろな表示が出ています。



※ランナーが塁に出ていない時は、画面にウィンドはありません。

守備、走塁などの時は画面が切り換わります。



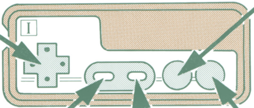


●コントローラーの使い方

投げる、打つ、守る、といった選手の動作はすべてコントローラーで行います。
（8～13ページを参照してください。）

✚ボタン：主にモード・交代選手の選択、送球・走塁などの塁指定をする時に。

Ⓑボタン：主に野手のジャンプ（ダイビング）、走塁、牽制球の画面切り換え時に。



セレクトボタン：主に試合中にタイムをかける時に。

スタートボタン：主に選んだモードを決定する時に。

Ⓐボタン：主に打つ、投げる、帰塁する時、試合終了後の画面を進める時に。

●コントローラーの使い方(攻撃側)



バッティング

打者ボックス内の打者は✚ボタンで移動させることができます。投手の投げるコースに合わせて素早く移動し、Ⓐボタンでスウィングしてください。Ⓐボタンを途中で離すとバットが止まるので、タイミングを合わせればバントもできます。

進塁

ランナーを次の塁に進めるには、✚ボタンで塁を指定し(上・二塁、左・三塁、下・本塁)、Ⓑボタンを押してください。複数のランナーがいる場合は、塁を通過するタイミングに合わせてボタン操作をしてください。

※盗塁、タッチアップも同様のボタン操作でランナーを走らせることができます。

帰塁

塁上のランナーは、打者がボールを打った瞬間に自動的に走り始めます。フライ

が上がってしまった時などは、✚ボタンで塁を指定し(右・一塁、上・二塁、左・三塁)、Ⓐボタンを押してください。
※次の塁を踏んでしまうと、前の塁にはもどれなくなってしまいます。



TIME

チャンスにタイミングよくピンチヒッターを送ることが勝負の分かれ目です。セレクトボタンで"タイム"をかけⒶボタン(攻撃側)を押すと画面が切り換わるので、✚ボタンで打者を選び、Ⓐボタンで決定してください。

必勝ポイント

● 投手との相性も大事だ!

ピンチヒッターを起用する時には、打率の良い打者を使うのもポイントだけど、相手の投手との相性も考えよう。右投手には左打者、左投手には右打者とか…。

●コントローラーの使い方(守備側)

ピッチング

投手の投球は✚ボタンとⒶボタンの操作でおこなわれます。動作の順番に説明致します。



①マウンド上の位置

打者の打ち方に合わせて、✚ボタン(左・右)で投球位置を決めてください。

②投球モーション

Ⓐボタンを押すと投球モーションに入ります。この時同時に✚ボタンの上(下)を押せば、ボールを遅く(速く)投げることができます。

③変化球

ボールが投手から離れて、捕手のミットにおさまるまでの間に✚ボタンの左(右)を押すと、ボールが左(右)に変化します。

牽制球　塁上に出ているランナーに盗塁などをさせないために投げます。Ⓑボタンで画面が守備画面に切り換わります。✚ボタンで投げる塁を指定し、Ⓐボタンで送球してください。

TIME

投手のスタミナが落ちてきて、速いボールが投げられなくなったりしてきたら、早目にリリーフを送ることが試合のポイントです。セレクトボタンで"タイム"をかけⒶボタン(守備側)を押すと画面が切り換わります。✚ボタンで投手を選び、Ⓐボタンで決定してください。

必勝ポイント

●投手のスタミナは要チェック！

長い回数を投げた投手のスタミナ回復には時間がかかります。リーグ戦ではスタミナを考えた投手の起用法がポイントです。

●守備

捕球 打球は✚ボタンで野手を動かして捕ってください。

※打者がボールを打つと、守っている内野手のうち2人は自動的にベースカバーに入ってしまいます。打球の方向から、コントロールできる野手をすばやく見きわめることがポイントです。

送球

✚ボタンで塁を指示し、Ⓐボタンを押すと送球できます。塁を指示することなく投げると、ボールは自動的に一塁へ送球されます。

※送球する線上に野手がいる場合には、その野手がボールを捕ってしまうことがあります。

タッチプレイ

また、✚ボタンで塁を指示し、Ⓑボタンを押すと、ボールを持った選手が、その塁に向かって走り出します。ただし塁を指示することなくⒷボタンを押すと、野

手は一塁へ走り出します。

※✚ボタン＋Ⓑボタンでボールを持った野手は一度ジャンプなどのアクションをします。もう一度Ⓑボタンを押して、野手を走らせてください。

FINE PLAY

"あとチョット…"の打球には、内野手にジャンプやダイビングキャッチをさせることができます。✚ボタンで飛びつく方向を指示し、Ⓑボタンを押してください。(✚ボタンを下に入れると、前にダイビングします。)

このゲームは、実際の野球のルールにできるだけ合わせてつくられていますが、一部に独自のルール（例：10点差以上でコールドゲーム、他）を採用していることをご了承ください。また、ゲーム中に登場する球団・球場・選手名などは、すべてフィクションであり、実在の球団・球場・選手とは一切関係はありません。

DECO 未来を創造する、電子技術の
データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区上荻2-31-12 TEL.03-398-5317•5425

故障の際は、お買い求めのお店、もしくは弊社サービス課までご郵送下さい。